

NOME DO PERSONAGEM

RAÇA

TENDÊNCIA

SEXO

IDADE

TAMANHO

NÍVEL

CLASSES E NÍVEIS

DIVINDADES



HABILIDADES

valor

mod.

FOR

DES

CON

INT

SAB

CAR

CLASSE DE ARMADURA

CA

= 10 +

½ nv

Des

arm.

esc.

tam.

item

outros

PONTOS DE VIDA (PV)

máximo

atual

RESISTÊNCIAS

Fort

Ref

Von

½ nv

hab.

outros

ATAQUES BÁSICOS

CORPO-A-CORPO

À DISTÂNCIA

BBA

hab.

tam.

outros

PONTOS DE AÇÃO

RD, imunidades, resistências, etc.

ARMAS /ATAQUES

	bônus	dano	crít.	dist.	tipo de dano /observações

ARMADURA

bônus	máx.Des.	penalidade	observações

ESCUDO

bônus	máx.Des.	penalidade	observações

ITENS DE DEFESA

bônus	observações

http://www.areadetormenta.com.br

DESLOCAMENTO

SENTIDOS

PERÍCIAS

tr?	TOTAL	grad.	hab.	outros	arm.
<input type="checkbox"/> Acrobacia* (Des)		=	+	+	+
<input type="checkbox"/> Adestrar Animais♦ (Car)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Atletismo* (For)		=	+	+	+
<input type="checkbox"/> Atuação [_____] (Car)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Atuação [_____] (Car)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Cavalgar (Des)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Conhecimento [Natureza] ♦(Int)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Conhecimento [_____] ♦(Int)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Conhecimento [_____] ♦(Int)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Cura (Sab)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Diplomacia (Car)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Enganação (Car)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Furtividade* (Des)		=	+	+	+
<input type="checkbox"/> Identificar Magia♦ (Int)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Iniciativa (Des)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Intimidação (Car)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Intuição (Sab)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Ladinagem*♦ (Des)		=	+	+	+
<input type="checkbox"/> Obter Informação (Car)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Ofício [_____] (Int)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Ofício [_____] (Int)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Percepção (Sab)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> Sobrevivência (Sab)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> _____ (?)		=	+	+	
<input type="checkbox"/> _____ (?)		=	+	+	

* penalidade de armadura ♦ somente treinado



NOME DO JOGADOR

CAMPANHA

XP ATUAL

XP PRÓXIMO NÍVEL

IDIOMAS:

Valkar

DINHEIRO*:

T\$:

TO:

TP:

TL:

CARGA:

Kg

ATUAL:

BASE:

MÁX.

HABILIDADES DE CLASSE

TALENTOS

EQUIPAMENTOS

Equipamento mágico

Poderes

Kg.

Itens

Kg

Itens

Kg.

ANOTAÇÕES

TRAÇOS RACIAIS

*O peso das moedas também é incluído na carga atual

MAGIAS

CLASSE CONJURADORA

nv de classe

TIPO DE MAGIA /CONJURAÇÃO

PONTOS DE MAGIA (PM)

HABILIDADE-CHAVE

CD BASE

hab.

outros

máximo

atual

Magias conhecidas

usos

Magias conhecidas

usos

Magias conhecidas

usos

Nível 0:	CD:				
		3º nível:	CD:		
				7º nível:	CD:
1º nível:	CD:				
		4º nível:	CD:		
				8º nível:	CD:
		5º nível:	CD:		
				9º nível:	CD:
2º nível:	CD:				
		6º nível:	CD:		

Nv

Magias alteradas por metamagia

+PM

usos

Nv


Magias alteradas por metamagia

+PM

usos

Magia armazenada em item de poder

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES:



<http://www.areadetormenta.com.br>

COMPANHEIRO ANIMAL !										
NOME			ESPÉCIE			TENDÊNCIA				
NÍVEL	NÍVEIS DE CRIATURA					TAMANHO				
DESLOCAMENTO					SENTIDOS					
HAB.	valor	mod.	CA			½ nv	Des	tam.	nat.	outros
FOR			= 10 +							
DES										
CON										
INT										
SAB										
CAR										
RESISTÊNCIAS			½ nv	hab.	outros	PONTOS DE VIDA (PV)				
Fort			+		+					
Ref			+		+					
Von			+		+					
						máx		atual		
ATAQUE			bônus	dano	crit.	tipo /observações				
PERÍCIAS:										
TALENTOS:										
HABILIDADE ESPECIAL:										
HABILIDADE ESPECIAL:										
HABILIDADE ESPECIAL:										
EQUIPAMENTO:										
ANOTAÇÕES:										



NOME DO PERSONAGEM

TENDÊNCIA

CONCEITO BÁSICO

REGIÃO DE ORIGEM

DIVINDADES QUE DEVOTA

HISTÓRICO

--

APARÊNCIA /ESTÉTICA

--

INTERPRETANDO

--

Metas e Objetivos

Profissional	
Ideal	
Romântico	
Recreacional	

Gostos

Curte	
Detesta	

O que realmente importa:

Princípios	
Coisas	
Pessoas	

Aliados

--

Inimigos

--

Romances!

--

JOGO RÁPIDO!

Qualidades e virtudes

--

Defeitos e vícios

--

Personalidade

--

ANOTAÇÕES

Imagem do personagem